



## INSTRUKCJA

### Cel gry:

### Przygotowanie do gry

1. Połóż planszę na środku stołu.
2. Potasuj każdą z dwóch talii osobno i połóż je w zakrytych stosach obok planszy.
3. Każdy gracz wybiera pionek i ustawia go na polu startowym „Pierwszy dzień szkoły”.
4. Ustalcie, kto rozpoczyna grę (np. przez losowanie).

### Przebieg gry

Gra toczy się w turach, w których gracze wykonują następujące kroki:

1. Ruch pionkiem
  - Gracz porusza się po planszy w kierunku „Końca roku szkolnego”, przesuając się o wyrzuconą liczbę oczek. Po dotarciu do rozwidlenia dróg wybiera, czy chce iść Drogą wiedzy czy Drogą zadań.
  - Gracze muszą wybrać drogę (Wiedzy lub Zadań) na rozwidleniu i poruszać się wybraną ścieżką do końca gry.

### Kategorie pól na planszy

1. Pole Wiedzy:
  - Gracz, który stanie na pole Wiedzy, musi

odpowiedzieć na pytanie. Gracz siedzący po jego prawej stronie pobiera kartę z wierzchu stosu i wybiera jedno z trzech pytań (1, 2 lub 3), które zadaje. Jeśli gracz udzieli poprawnej odpowiedzi, pozostaje na swoim obecnym polu na planszy. Jeśli odpowie błędnie, cofa się na pole, na którym stał przed ostatnim rzutem kostką, a wykorzystana karta jest odkładana na spód stosu talii wiedzy.

## 2. Pole Zadań:

- Gracz pobiera kartę ze stosu kart z zadaniami i musi wykonać wyzwanie opisane na karcie.
- Jeśli gracz wykonał zadanie pozostaje na swoim obecnym polu na planszy. Jeśli odpowie błędnie, cofa się na pole, na którym stał przed ostatnim rzutem kostką, a wykorzystana karta jest odkładana na spód stosu talii zadań.

## Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy jeden z graczy dotrze do pola „Koniec roku szkolnego”. Ten gracz zostaje zwycięzcą, a gra się kończy.